OS JOGOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO ENSINO DE MATEMÁTICA

CÍNTIA DA CRUZ RAMOS PINTO

RESUMO

Esse artigo pretende abordar alguns aspectos sobre a contribuição dos jogos no processo ensino aprendizagem de matemática. Por que os educadores tentam usar jogos para aprender, especialmente com conteúdo de matemática? É apenas para tornar o aprendizado divertido? Esta é uma importante questão; vemos a diferença no desempenho quando os alunos estão engajados e participando . Portanto, tornar o aprendizado divertido é uma grande parte do objetivo de um professor. No entanto, o melhor tipo de aprendizado de matemática baseado em jogos realmente aumenta a capacidade dos alunos - e dos professores - de raciocinar, entender os conceitos subjacentes e encontrar soluções para problemas matemáticos complexos. O objetivo dos educadores é continuar encontrando e facilitando o tipo de atividades instrucionais que ajudam os alunos a entenderem os conceitos por trás dos problemas matemáticos - jogos que os motivam a encontrar soluções criativas e a ter um papel ativo na aceleração de seu próprio aprendizado.

Palavras-Chave: Aprendizagem; Capacidade; Soluções.

ABSTRACT

This article intends to address some aspects about the contribution of games in the teaching and learning process of mathematics. Why do educators try to use games to learn, especially with math content? Is it just to make learning fun? This is an important issue; we see the difference in performance when students are engaged and participating. So, making learning fun is a big part of a teacher's goal. However, the best type of game-based math learning does increase students 'and teachers' ability to reason, understand the underlying concepts, and find solutions to complex mathematical problems. The goal of educators is to continue finding and facilitating the type of instructional activities that help students understand the concepts behind mathematical problems - games that motivate them to find creative solutions and to take an active role in accelerating their own learning.

Key words: Learning; Capacity; Solutions.

INTRODUÇÃO

Um dos principais benefícios de jogar jogos matemáticos é a quantidade de retenção que ele cria. Muitos professores usam formas básicas de Resposta Física Total, como mover os braços ou acenar com as mãos para ajudar na aprendizagem, mas muitos esquecem que colocar as crianças para cima e ativá-las cria uma conexão nos neurônios do cérebro para ajudar com processamento e retenção de novas informações.

Muitos dos professores estão percebendo um aumento no número de alunos que precisam de ajuda extra, bem como uma lacuna maior entre as crianças que entendem facilmente os conceitos matemáticos e as que não entendem.

Outros educadores que estão percebendo essa tendência perturbadora podem investigar os jogos matemáticos como uma estratégia eficaz para preencher a lacuna.

A configuração de um ambiente de aprendizagem baseado em jogos exige organização e planejamento. Também requer a capacidade de recuar e ser capaz de lidar com as falhas, bem como com os sucessos. A curva de aprendizado dos professores não deve parar nas portas de "Eu entendo e posso ensinar este conteúdo com confiança". A curva de aprendizado precisa ser constante e em constante desenvolvimento .

Nossos alunos dependem de nós para continuar a nos esforçar para usar os melhores métodos para a população atual de alunos, ao mesmo tempo em que aprimoramos os métodos que temos em nossas caixas de ferramentas.

A aprendizagem baseada em jogos é parte integrante do desenvolvimento do aluno há anos, mas não oferecemos o suporte que merece para o nível de crescimento do conhecimento que cria. Os educadores podem começar pequenos e trabalhar até um dia inteiro.

Um divertido jogo de matemática geralmente estabelece regras, objetivos e competição - seja contra outros jogadores ou uma pontuação individual. Regras e metas claras são importantes, porque permitem que as crianças saibam exatamente o que fazer. A competição é importante porque é um desafio para as crianças.

Os melhores jogos matemáticos têm o nível certo de desafio. As crianças precisam escolher e usar estratégias enquanto brincam. Eles têm que resolver problemas e tomar decisões. As crianças têm chance de vencer, mas não é garantido. Isso torna as coisas divertidas e emocionantes.

Jogar jogos matemáticos estimula o pensamento estratégico, a resolução de pro-

blemas e desenvolve a fluência. Eles dão aos alunos a chance de aplicar o que aprenderam em um contexto diferente e a oportunidade de explicar e discutir a matemática envolvida com seus colegas - muitas vezes sem medo de falhar.

Assim que as regras de um jogo são compreendidas, os alunos geralmente exigem pouca colaboração do professor, tornando os jogos uma atividade de aprendizado ideal em casa. Os benefícios da brincadeira na escola também se aplicam em casa: os alunos ficam motivados e têm uma abordagem positiva da matemática envolvida, fortalecendo a relação escola-casa.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

O significado de brincar é muito mais complexo do que as definições encontradas nos diversos dicionários existentes. Aurélio (2003, p. 12) define o brincar como "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar". Tal gesto também pode ser, segundo o dicionário Michaelis (2012, p. 17), "entreter-se com jogos infantis e divertir-se fingindo exercer atividades cotidianas do dia a dia adulto".

Ou seja, brincar é algo muito presente na vida do ser humano, ou pelo menos deveria ser.

Segundo Oliveira (2000, p. 37):

o brincar não significa apenas divertir-se sem fundamento e razão, caracterizando-se como uma das formas mais complexas da criança em comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento dá-se por meio de trocas experimentais mútuas estabelecidas durante toda sua vida.

A capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos, surge, nas crianças, através do brincar. A criança, por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes, podendo, assim, preparar-se para a vida e seus diversos desafios, sem ter diretamente vivenciado as situações em si.

O brincar é considerado ação que induz ao prazer, e para SANTINI (1996), brincar a cima de tudo é exercer o poder criativo do imaginário humano construindo um universo, do qual o criador ocupa o lugar central, através de simbologias originais inspiradas no universo de quem brinca e, é nesta ação que a criança desenvolve-se como ser criativo, pois a relação onírica com as situações do mundo em sua volta permitem-na criar sua cultura ao mesmo tempo que identifica-se com a sociedade em que faz parte. A criança tem, ao fazer o que gosta (brincar) despertando um desejo de desvendar o desconhecido, são sujeitos ativos que quando interagem com o outro, com o meio, com o objeto ou consigo mesma adquirem de certa foram conhecimentos.

A brincadeira, na perspectiva sócio-histórica e cultural, é um tipo de atividade cuja base genética é comum àquela da arte, ou seja, trata-se de uma atividade social, humana, que supõe contextos sociais e culturais a partir dos quais a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. Ao mesmo tempo, é uma atividade específica da infância, considerando que, historicamente, esta foi ocupando um lugar diferenciado na sociedade. Porém, alguns teóricos relacionam o lúdico ao jogo e estudam profundamente sua importância na educação.

Huizinga (1990) foi um dos teóricos que mais se aprofundou estudando o jogo em diferentes culturas e línguas (grego, mandarim, japonês, hebraico, latim, inglês, alemão, holandês, entre outras). Esse teórico verificou a origem da palavra – em português, "jogo"; em francês, "jeu"; em italiano, "gioco"; e, em espanhol "juico". Jogo advém de "jocus" (latim), cujo sentido abrangia apenas gracejar ou traçar.

Por possuir uma definição diretamente relacionada ao brincar, ao divertimento e ao encanto, terminando por transformar o ambiente em que se encontram, as atividades lúdicas podem ser interpretadas como qualquer ação ou atividade que tenham como objetivo produzir prazer e divertimento ao praticante no momento de sua execução.

Na brincadeira, a criança está sempre se comportando acima de sua idade, acima de seu comportamento usual do dia a dia; na brincadeira ela está, por assim dizer, um pouco adiante dela mesma. O brinquedo contem uma forma concentrada como no foco de uma lupa, todas as tendências de desenvolvimento; é como se a criança tentasse pular acima de seu nível usual.

Ao brincar, a criança tem consciência de que está imaginando uma suposta situação, cuja característica fundamental é sua relação com a realidade. Ao abordar o tema, Leontiev (1991) deixa explícito que, nas premissas psicológicas do jogo, não há elementos fantásticos. Para ele há uma ação real, uma operação real e imagens reais de objetos reais, mas a criança, apesar de tudo, tende a agir com um objeto qualquer como representante de um objeto real, age com a vara como se fosse um cavalo, e isto indica que há algo imaginário no jogo como um todo, que é a situação imaginária. Sendo assim, o autor acentua a importância da compreensão que a ação tem no brinquedo. Portanto, a ação, no brinquedo, não provém da situação imaginária, mas, pelo contrário, é esta que nasce da discrepância entre a operação e ação; assim, não é a imaginação que determina a ação, mas são as condições da ação que tor-

nam necessária a imaginação e dão origem a ela. Rego (1995) coloca que a brincadeira representa a possibilidade de solução do impasse causado, de um lado, pela necessidade de ação da criança e, de outro, por sua impossibilidade de executar as operações exigidas por essas ações.

À medida que a criança entra no que há demais emocionante no ato de brincar com o outro, ou consigo mesma, toma consciência de sua autoimagem e conhece um outro ser que não seja ela própria. Isto foi percebido na experiência realizada, quando os alunos se sentavam ao lado dos colegas e começavam a falar sobre o que havia acontecido ontem, de que brincou, e da mesma forma o outro também conversava, isso ocorre nas atividades em que as crianças percebam que o amigo também tinha braços, pernas, ou seja, possuíam algo semelhante ao seu próprio corpo. Segundo HEINKEL (2000): "a troca de saberes entre as crianças participantes da ação lúdica, ativa o pensamento cognitivo e afetivo".

Brincando a criança cria, recria e inventa novas manifestações adequando-se a sua realidade, ela é capaz de entrar num estado de sonhos e fantasias, onde encontra espaço para representar o mundo de sua forma, descobrindo ao mesmo tempo soluções para os obstáculos surgidos no seu faz de conta e que servirá para usa vivência ao longo do seu desenvolvimento.

Brincando é possível trabalhar diversas formas de aprendizagem com a criança, pois é natural dela o ato de brincar. Pode-se trabalhar a motricidade, o cognitivo, o lado emocional e social de cada uma, e o papel do educador é fundamental para que haja êxito neste processo.

Os jogos e brincadeiras nas sociedades antigas tinham o propósito de estreitar os laços coletivos e de união de uma sociedade, uma vez que nesta época o trabalho não ocupava muito tempo das pessoas (ARIÉS, 1981). Historicamente, os jogos e as brincadeiras foram alvos de diversas pesquisas, e podemos observar que sua valorização deu-se a partir de teorias propostas por filósofos e pedagogos com estudos feitos no campo da educação ao longo de vários anos, comprovando cientificamente a importância do brincar para o desenvolvimento das crianças pequenas.

A valorização do brincar nem sempre foi bem vista na história das crianças pequenas. Segundo Wajskop (1995), somente com a ruptura do pensamento romântico que a brincadeira ganha seu espaço na educação.

Na escola é possível o professor se soltar e trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos. Para isso, entendo ser necessário a vivência, a percepção e o sentido, ou seja, o educador precisa selecionar situações importantes dentro da vivência em sala de aula; perceber o que sentiu como sentiu e de que forma isso influencia o processo de aprendizagem; além de compreender que no vivenciar, no brincar, a criança é mais espontânea. "Sem dúvida, os conteúdos podem ser trabalhados com o uso do jogo. A criança pode trabalhar ou fixar um conteúdo com a atividade lúdica. Mas, para isso, o jogo é uma das estratégias e não a única".

Entendo ainda que o primeiro passo para se trazer o lúdico, a brincadeira para dentro da escola, é o resgate da infância dos próprios educadores, a memória. "Do que brincavam, como brincavam, lembrarem-se de uma figura especial.

Ao valorizar o jogo, podemos percebê-lo como atividade natural, espontânea e necessária a todas as crianças, tanto que o brincar é um direito da criança, reconhecido em declarações, convenções e em leis em nível mundial.

Para Piaget (1971) o jogo envolve não apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual.

Kramer (1992) nos diz que a ludicidade é um traço da personalidade da criança até a fase adulta, com importante função no estilo cognitivo, ou seja, na alegria, no senso de humor e na espontaneidade.

O brincar não é uma qualidade inata da criança. Segundo Brougère (1998 p.103-104) "brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social que, como outras, necessita de aprendizagem". Isto é, a criança aprende a brincar e isto se dá desde as primeiras interações lúdicas entre mãe e bebê. Desta forma, a brincadeira pode ser vista, como um espaço de sociabilização, de apropriação de cultura, de tomada de decisões e invenções e do domínio da relação com os outros. O autor afirma, sinteticamente, portanto:

A brincadeira é então um espaço social, já que não é criado por natureza, mas após uma aprendizagem social, e supõe uma significação conferida por vários jogadores (um acordo). [...] Esse espaço social supõe regras. Há escolha e decisão continuada da criança na introdução e no desenvolvimento da brincadeira. Nada mantém o acordo senão o desejo de todos os parceiros. Na falta desse acordo, que pode ser negociado longamente, a brincadeira desmorona. A regra produz um mundo específico marcado pelo exercício, pelo faz-de-conta, pelo imaginário. Sem riscos, a criança pode inventar, criar, experimentar neste universo. [...] Portanto, a brincadeira não é somente um meio de exploração, mas também de invenção. (BROUGÈRE, 1998b, p.192-193).

Brincar supõe sempre liberdade, envolvimento e espontaneidade. Leva a criança

a aprender a organizar seu campo perceptivo, suas ideias e suas experiências, e a entrar em contato com suas emoções e sentimentos. Propicia dessa forma a integração dinâmica respeitando o próprio ritmo da criança e fortalecendo a alegria de pertencer a um grupo.

As brincadeiras e os jogos no contexto escolar podem ser utilizados com os seguintes propósitos: de entretenimento e diversão, para o desenvolvimento de determinadas habilidades e competências e como ferramentas na construção de uma aprendizagem significativa.

O PROCESSO HISTÓRICO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS

Do ponto de vista histórico, a análise do jogo é feita a partir da imagem da criança presente no cotidiano de uma determinada época. O lugar que a criança ocupa num contexto social e específico, a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais que mantém com personagens do seu mundo – tais aspectos permitem compreender melhor o cotidiano infantil e, em tal cotidiano é que se tem a formação de sua autoimagem e a imagem do seu brincar.

As atividades consideradas lúdicas, representadas pelos jogos, brinquedos e dinâmicas diversas, são manifestações presentes no cotidiano das pessoas e, portanto, na sociedade desde o início da humanidade. Todo ser humano “sabe o que é brincar, como se brinca e por que se brinca” (SANTOS, 2010, p. 11), porém, muitas vezes, o lúdico e as atividades lúdicas são resumidos somente ao ato de brincar infantil, e associados diretamente às crianças – resultado, talvez, de um “preconceito” culturalmente estabelecido ao brincar.

Celestin Freinet (1896-1966) foi um dos educadores que renovaram as práticas pedagógicas de seu tempo. Para esse educador, a educação deveria extrapolar a sala de aula, e a integração da criança a vida social deveria ser valorizada. Atitudes manuais, jogos, desenho livre, a relação atividade-prazer é o eixo central da educação popular.

O educador alemão Froebel (1782-1852), que considerava as brincadeiras como o primeiro recurso para aprendizagem, foi pioneiro na introdução à brincadeira no cotidiano escolar infantil. Aquele educador elaborou canções e jogos para educar, fazendo uso de sensações, emoções e brinquedo pedagógicos, enfatizando o valor da atividade manual, e defendendo uma proposta educacional que incluía atividades de cooperação e o jogo. Froebel, seguindo suas convicções, fundou a escola infantil destinada aos menores de oito anos e, posicionando uma proposta educacional que dava ênfase à liberdade da criança.

As mudanças que estão ocorrendo na escola tendem, no futuro, a mudar a educação por completo, e um dos caminhos viáveis pode ser a utilização das atividades lúdicas, uma vez que estas têm possibilidade de ajudar na busca de mudanças – tendem a ser mais abertas, criativas e dinâmicas (SANTOS, 2010).

Podemos verificar que o brincar está presente em todas as dimensões do ser humano e, de modo especial na vida das crianças. A criança aprende a brincar brincando e brinca aprendendo.

Segundo Chateau (1987, p.14) de "Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar". Para manter-se em harmonia consigo mesma, com seus semelhantes e com o mundo que a cerca, a criança precisa brincar; precisa inventar e reinventar o mundo.

Brincar é genético na criança e é fundamental para o seu desenvolvimento psicossocial. Através da interpelação da criança com os brinquedos ela desenvolve o raciocínio, a criatividade e a compreensão do mundo.

O lúdico tem sido utilizado como instrumento educacional desde a pré-história onde o homem primitivo se utilizava de rituais, que muito se assemelham as brincadeiras de roda, para exercer domínio sobre a caça, a pesca e até mesmo o poder sobre os fenômenos da natureza, esses rituais faziam parte de suas crenças e eram transmitidos de pais para filhos. Já na antiguidade greco-romana as atividades lúdicas como o jogo estava ligado a atividades para relaxamento e entretenimento.

O PAPEL DO PROFESSOR DURANTE OS JOGOS E BRINCADEIRAS

O brincar é uma das atividades fundamentais da criança. Através da brincadeira ela fala, elabora seus sentidos, busca compreender o mundo. O professor precisa ter sensibilidade ao intervir permitindo que as crianças possam elaborar através da brincadeira de forma pessoal e independente, suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras.

Cabe ao educador por meio da intervenção pedagógica propiciar atividades significativas que levem a uma aprendizagem de sucesso. Para que isso aconteça é necessário que o professor reflita sua prática pedagógica percebendo o aluno mais que um mero executor de tarefa, mas alguém que sente prazer em aprender.

A escola é um espaço que deve promover o desenvolvimento da criança, promover uma aprendizagem significativa, mas esta não precisa ser forçada, pode ocorrer através do prazer e da alegria que os jogos e brinca-

deiras proporcionam.

É importante colocar a criança em situações de aprendizagem, em que possa utilizar suas próprias elaborações sobre a linguagem, ou seja, integrar o conhecimento espontâneo da criança ao ensino, dando-lhe maior significado.

A criança constrói seu sistema interpretativo, pensa, raciocina e inventa, buscando compreender esse objeto social complexo que é a escrita.

Soares (2003, p. 91) observa que temos a tendência de descrever a alfabetização segundo o seu sentido próprio, sendo a aquisição da tecnologia da escrita: "o processo pelo qual se adquire o domínio de um código e das habilidades de utilizá-los para ler e para escrever, ou seja: o domínio da tecnologia – do conjunto de técnicas – para exercer a arte e ciência da escrita".

No entanto, esse é apenas um dos entendimentos sobre o que seja de fato a alfabetização. Para Paulo Freire (1983, p. 72), "alfabetizar tem objetivo tríade: tematizar o mundo, dialogar sobre o mundo e transformar o mundo". Ele diz que alfabetizar é:

Mais que o simples domínio mecânico de técnicas para escrever e ler. Com efeito, ela é o domínio dessas técnicas em termos conscientes. É entender o que se lê e escrever o que se entende. É comunicar-se graficamente. É uma incorporação. Implica não em uma memorização mecânica das sentenças, das palavras, das sílabas, desvinculadas de um universo existencial – coisas mortas ou semimortas, mas uma atitude de criação e recriação. Implica uma autoformação da qual pode resultar uma postura atuante do homem sobre o seu contexto.

Nesse sentido, surge a necessidade de ampliação no que tange ao conceito de alfabetização. É importante que a mesma seja vista de forma contextualizada com o mundo. Implica numa leitura e escrita de forma significativa.

Soares (2010, p. 8) ressalta que alfabetizar implica que a criança aprenda a codificar e a decodificar, pois é um sistema inventado, diferente da língua oral que o ser humano já nasce programado para falar. Mas a associação de alfabetização com o letramento é possível e necessária quando se orienta a criança. Através de materiais reais, como livros de literatura infantil, as propagandas, folhetos, qualquer material que seja do interesse da criança. "Aí se faz o letramento, o contato com a história, a literatura, o poema e o professor podem tirar uma palavra, uma frase, para trabalhar sistematicamente em sequência, explicitando, as relações fonema-grafema".

Para que o lúdico tenha um lugar garantido no cotidiano das instituições educativas, é fundamental a atuação do educador, atuação esta alimentada pela vivência lúdica, em que o professor se coloque pleno, inteiro no momento, alegre e flexível. Assim, o professor sai do papel de agente exclusivo de informação e formação dos alunos, e passa a desempenhar no contexto escolar uma função de extrema relevância que é a de elemento mediador e possibilitador das interações entre as crianças assim como destas com os objetos de conhecimento.

Konder (1992, p.139) acrescenta que o diálogo em sala de aula é de extrema importância na prática do professor, pois afasta a desigualdade instalada a partir de uma perspectiva de dominação e discriminação:

(...) as razões do outro podem me proporcionar uma ocasião significativa para ampliar meus horizontes, arejar meu pensamento, fundamentar com maior solidez o meu ponto de vista. Reconheço no meu interlocutor alguém que, mesmo defendendo ideias que recuso, desempenha uma função essencial na minha auto renovação, no enriquecimento do meu conhecimento, na superação das crispações dogmáticas que podem estar sempre ocorrendo comigo sem que eu me dê conta delas.

Segundo Freire (2002), as relações interpessoais na sala de aula não devem interferir no cumprimento do dever do professor. O autor (2002, p. 52) reforça que os laços afetivos vêm sendo um elemento essencial da aprendizagem:

Não é certo, sobretudo do ponto de vista democrático, que serei tão melhor professor quanto mais severo, mais frio, mais distante e "cinzento" me ponha nas minhas relações com os alunos (...). A afetividade não se acha excluída da cognoscibilidade. O que não posso obviamente permitir é que minha afetividade interfira no cumprimento ético de meu dever de professor no exercício de minha autoridade. Não posso condicionar a avaliação do trabalho escolar de um aluno ao maior ou menor bem querer que tenha por ele.

Percebe-se então, que o professor é o principal agente na construção de um relacionamento prazeroso e afetuoso em sala de aula. É preciso que o mesmo tenha consciência de que não basta apenas exercitar o intelectual com aquisições de conhecimentos, mas interferir de forma significativa no emocional dos alunos, através do entusiasmo, desejo e alegria provocando mudanças em si mesmo e no educando.

O professor precisa oportunizar ao aluno um novo conhecimento embasado num conhecimento preexistente do próprio aluno. É importante que isto ocorra necessariamente, desde cedo na escola, já em turmas de alfabetização. Uma vez que o professor dá voz ao aluno, ele considera a bagagem de conhecimentos que ele tem, e vai aos poucos

inserindo numa ação conjunta entre professor e aluno, novos saberes e efetivando reestruturações naqueles conhecimentos iniciais.

O desenvolvimento infantil se dá a partir da própria história, do mundo cultural e existencial da criança. É necessário que o mediador explore as experiências os alunos, dando ênfase àquelas motivações que, geralmente, são negligenciadas no contexto social e na família. Entre algumas delas estão: autonomia, construção, fantasia, exploração de brinquedo, socialização, comunicação, movimento, aventura.

Considerando a gama de conhecimento que a criança traz consigo, o professor precisa ser presença mediadora, navegando sempre, mais, junto a seus alunos, oportunizando momentos do faz-de-conta, danças, diversos gêneros textuais, brincadeiras, jogos, viagens imaginárias, dramatizações, escrita espontânea, teatros. Vigotski (1933, p. 35) ressalta que: "as relações que o indivíduo estabelece com o meio são fundamentais para o seu desenvolvimento e a linguagem; a interação com os outros, é um dos fatores que propicia estas relações".

"Educar não significa transmitir informações ou mostrar apenas um caminho, aquele que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade" considera Ignachewski (2011, p. 82). Nesta perspectiva do processo educativo, um raciocínio brilhante, porém repassado mecanicamente é ineficaz, e desnecessário. Entretanto, a afetividade ajuda muito mais a compreender e a modificar as pessoas. A autora enfatiza que "educar é preparar para a vida".

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo abordar a importância dos jogos no cotidiano escolar, levando em consideração as fases de desenvolvimento, o papel do professor e dos pais, a utilização dos jogos e brincadeiras de forma lúdica e atividades pedagógicas.

Por meio das referências bibliográficas estudadas foi possível identificar que os jogos e brincadeiras são objetos de análise há muito tempo, havendo diversos trabalhos acadêmicos e livros referentes ao assunto, o que mostra cientificamente o quanto o brincar é importante na vida das crianças, no que diz respeito ao seu desenvolvimento e aprendizagem.

Ainda há muito a ser estudado e discutido sobre a educação das crianças pequenas e sobre quais os melhores métodos de ensino. Isso também nos leva a pensar que tipo de cidadão queremos formar para o futuro de nossa sociedade.

Mediante os estudos já realizados vimos que o jogo é essencial na interação social da criança com o seu meio.

A brincadeira lúdica ajuda a criança a expandir seu imaginário e desenvolver diversas formas de aprendizagem. Utilizar jogos e brincadeiras no cotidiano escolar não é somente uma forma de diversão e, sim, um método de aprendizagem e desenvolvimento, tendo o professor como mediador e este se utilizando de planejamentos que auxiliem e estimulem a participação das crianças.

A educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam a sua causa. Muito já se pesquisou, escreveu-se e se discutiu sobre a educação, mas o tema é sempre atual e indispensável, pois seu foco principal é o ser humano. Então, pensar em educação é pensar no ser humano, em sua totalidade, em seu corpo, em seu meio ambiente, nas suas preferências, nos seus gostos, nos seus prazeres, enfim, em suas relações vivenciadas.

A escola deve compreender que ela mesma, por um determinado tempo da história pedagógica, foi um dos instrumentos da imobilização da vida, e que esse tempo já terminou. A evolução do próprio conceito de aprendizagem sugere que educar passe a ser facilitar a criatividade e, deve-se abandonar de vez, a ideia de que apreender significa a mesma coisa que acumular conhecimentos sobre fatos, dados e informações isoladas numa autêntica sobrecarga da memória.

Entende-se que educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente. Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1998.

ANDRADE, Carlos Drummond de. A educação do ser poético. Jornal do Brasil, 20 de julho de 1974.

BARBATO, Silviane Bonaccorsi. Integração de crianças de 6 anos ao ensino fundamental. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BENJAMIN, Walter. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. 34.

ed. São Paulo: Duas Cidades, 2002.

BRASIL (2003). Ministério da Educação. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. In: Ensino Fundamental de Nove Anos – orientações gerais. Brasília: Secretaria de Educação Básica, 2004.

BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 1998.

CASASSUS, Juan. A escola e a desigual-

dade. :2. ed. Unesco, 2007.

CHATEOU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.

CUNHA, Nylse Helena Silva. Brinquedo, linguagem e alfabetização. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GARÓFANO, Virginia Viciana; CAVEDA, José Luis Conde. O jogo no currículo da educação infantil. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artmed, 2005, p. 59 -87.

IGNACHEWSKI, Ildamara. O lúdico na formação do educador. In: ROSA, Adriana (Org.). Lúdico & Alfabetização. Curitiba: Juruá, 2011, p. 81 - 85.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

LEAL, Telma Ferraz; MENDONÇA, Márcia; MORAIS, Artur Gomes de; LIMA, Margareth Brainer de Queiroz. O lúdico na sala de aula: projetos e jogos. Fascículo 5. In: BRASIL, Ministério da Educação. Pró-Letramento: Programa de

Formação Continuada de Professores dos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. 2008. p. 1-37.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludopedagogia, Educação e Ludicidade. Ensaio. Gepel – Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Ludicidade. p. 57. Salvador: FACED/UFBA, 2000.

MOREIRA, Marco Antônio. Aprendizagem significativa. Brasília: Universidade de Brasília, 1999.

MOZZER, G. N. S. A criatividade infantil na atividade de contar histórias: uma perspectiva histórico-cultural da subjetividade. Tese de Doutorado. Universidade de Brasília, Brasília, 2008.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

ROSA, Adriana. Atividades lúdicas: sua importância para a alfabetização.

Curitiba, Juruá Editora, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: sucata vira brinquedo. Petrópolis: Vozes, 1997.

SAVIANI, Dermeval. Educação brasileira, estrutura e ensino. Campinas: Autores Associados, 1996.